

## Campagne Robin des Bois 7

### Le bourreau de Nottingham

#### L'histoire

Laberne a été capturé ! Après un procès expéditif, il est condamné à la peine de mort. Afin de frapper les foules, Sir Gilbert a décidé que l'exécution serait publique et qu'elle aurait lieu sur la place centrale de Nottingham le mardi suivant, à l'heure des vêpres. Les amis de Laberne sont bien décidés à tout tenter pour le sortir de ce mauvais pas.

#### Assemblage des cartes & positions de départ



- > Placer un pont (2 cases) au dessus de la fontaine. C'est le gibet.
- > Placer une échelle contre le gibet , côté nord.
- > Placer un pont (3 cases) contre la maison de droite faisant face au gibet. C'est la tribune.
- > Placer une échelle contre la tribune, côté sud.
- > Préparer un chariot tiré par un boeuf.

Les 3 chevaliers Normands sont à pied et sur la tribune. Leurs chevaux sont dans les écuries.

Le sergent A'Wood fait office de bourreau. Il est sur le gibet.

Placer 4 hallebardiers à chaque coin du gibet ainsi que devant l'échelle qui conduit à la tribune.

Placer 1 sergent à pied et 1 piquier à

chacune des 3 portes de la ville. Les portes de la ville restent ouvertes pendant toute la partie.

Placer les 4 arbalétriers sur les remparts de la citadelle. Les 4 sergents à cheval et 2 hallebardiers forment la garde du condamné, autour du chariot.

Laberne est sur le chariot. Le chariot et sa garde partent des écuries, le bœuf étant sur une des deux cases en avant de la porte des écuries.

Les paysans, qui forment l'assistance, sont massés sur la place du gibet. Le cordon de garde les empêche d'être contigus au gibet.

Les Outlaws ont réussi à entrer clandestinement dans la ville. Ils sont cachés dans les maisons et sur les terrasses qui entourent la place. Leurs chevaux, ainsi que celui de Laberne, sont dissimulés des regards dans les ruelles au nord de la ville, gardés par Barney. Les Outlaws étant cachés, ils sont installés en dernier sur la carte.

Les Normands jouent les premiers.

## Campagne Robin des Bois 7

### Les pions

La garnison de Nottingham		Les Outlaws		Les habitants		
 <p>Chevaliers</p>	Gilbert Lacy Wulfric	 <p>Sergents à cheval</p>	 <p>Rebelles</p>	Laberne Jon Barney Santiago Simon Davrich Rix	 <p>Paysans</p>	Wulf Salter Radult Gam Giles Smith Baker Gobin Farmer Carpenter Cedric
 <p>Hallebardes</p>	Watkin Wynken Tom Otto Frederick Ben Geoffrey	 <p>Arbalétriers</p>	 <p>Arcs longs</p>	Idris Myrlin Gwyn Mathew Owen Dylan Aylwin		
 <p>Piquiers</p>	Perkin Ben Wat	 <p>Sergents</p>		A'Wood Martin Llewellyn Arnim		

### Règles spéciales

- > Les règles avancées concernant les terrasses et les chariots s'appliquent ici.
- > Cedric est un Outlaw qui se fait passer pour un paysan. Son rôle est de rallier le public à la cause de Laberne pour aider ses partisans à le faire échapper. Lors du premier tour, au début de la phase de mouvement, jetez 1D10 pour chaque paysan à côté de Cedric. Il se rallie sur un résultat compris entre 6 et 10 inclus. Recommencez le test à chaque tour pour chaque paysan proche d'un personnage rallié. Si le personnage à tester est à côté de 2 paysans ralliés, ajoutez + 1 au résultat du dé ; si 3 paysans, + 2 et ainsi de suite. Ces tests cessent dès que les Outlaws engagent l'action. Un personnage qui tente un ralliement ne peut bouger ce tour. Tout paysan non rallié est considéré comme ennemi.
- > Quoi qu'il arrive, le chariot doit avancer à chaque tour vers le gibet. Les gardes doivent faire descendre Laberne du chariot, le hisser sur le gibet et l'exécuter (Pour l'exécution, un soldat doit rester un tour entier sans bouger ni combattre sur une case du gibet adjacente à Laberne).
- > Tant que les Outlaws n'ont pas engagé l'action, les paysans doivent s'écarter pour laisser passer le chariot et ses gardes. Ce déplacement n'est pas décompté de leur potentiel de mouvement. Les paysans ralliés doivent également s'écarter pour éviter de donner l'alerte.
- > L'arrière du chariot doit être dans une des 5 cases rouges ci-contre pour que Laberne puisse descendre directement dans la case faisant face à l'échelle.
- > Dès que Laberne est descendu du chariot, il doit être adjacent en permanence à 2 gardes pour pouvoir le pousser sur le gibet. S'il n'y a qu'un garde, Laberne se débat et le mouvement est interrompu. S'il n'y a plus de gardes adjacents, Laberne peut s'enfuir.
- > Etant entravé, Laberne ne peut se déplacer qu'avec un potentiel de mouvement divisé par 2. Son potentiel de défense est de 1 seulement et il ne peut pas attaquer.
- > Laberne peut retrouver sa liberté de mouvement en passant un tour complet sans bouger ni combattre, le temps de défaire ses liens.
- > Sir Gilbert tient à son exécution publique quoi qu'il arrive. Aussi, Laberne ne peut être tué que sur le gibet tant qu'il est gardé par au moins un garde. S'il réussit à s'enfuir, n'importe quel Normand peut le tuer n'importe où.

### Conditions de victoire

- > Les Normands gagnent si Laberne est exécuté.
- > Les Outlaws gagnent s'ils parviennent à faire fuir Laberne sain et sauf. Tout autre résultat est un match nul.

